Regeln

1–4

45 min.

8+

Ein Spiel für 1 – 4 Personen von Uwe Rosenberg

Illustriert von Lukas Siegmon

Willkommen in der Welt von SAGANI ...

... einer Welt, die von Naturgeistern bevölkert wird. Die Geister streben danach, die Harmonie zwischen den Elementen Feuer, Wasser, Erde und Luft zu bewahren. Sind die Elemente im Gleichgewicht, treten die Geister aus ihren Gefäßen und zeigen sich in ihrer vollen Gestalt.

Jeder Geist verkörpert eines der vier Elemente und beeinflusst so die Harmonie zwischen den Elementen. So entsteht eine farbenprächtige, harmonische Welt, in der die Geister für uns sichtbar werden.

In **Sagani** wird diese Welt von dir und deinen Mitspielern geschaffen. Nutze die Klangscheiben und bringe die Harmonie zurück. Jeder Geist, der sich dir zeigt, bringt dich dem Sieg ein Stück näher.

Sagani ist der Name, den der Schweizer Arzt und Naturphilosoph **Paracelsus** den Naturgeistern in seinem Werk **„De Meteoris“** gab.

Spielmaterial

72 Naturgeistplättchen
(18 je Sorte)

4 Spielermarker

96 Klangscheiben
(24 je Spielerfarbe)

8 Minuspunktemarker

1 Spielplan

1 Startspielermarker

24 Missklangscheiben

Ziel des Spiels

Wählt Plättchen aus und legt sie in eure persönliche Auslage. Die Pfeile auf den Plättchen stellen euch vor die Aufgabe, andere Plättchen so anzulegen, dass sie farblich zueinander passen.

Sobald ihr alle Pfeile eines Plättchens bedient habt, werdet ihr für das Erfüllen der Aufgabe mit Punkten belohnt.

Ihr steht unter Druck, da ihr Minuspunkte erhaltet, falls irgendwann im Spiel zu viele Aufgaben unerfüllt geblieben sind.

Vorbereitung (2 – 4 Spieler)

1. Wählt eine Spielerfarbe aus und nehmt euch die **Klangscheiben** und den **Spielermarker** in dieser Farbe. Die Klangscheiben legt ihr als **persönlichen Vorrat** zu euch.
2. Die **Missklangscheiben** sind neutral. Legt diese Scheiben für alle Spieler gut erreichbar als **allgemeinen Vorrat** an die Seite. Die Missklangscheiben sind im Spiel unbegrenzt. Falls euch die Scheiben wider Erwarten doch ausgehen sollten, versucht euch anderweitig zu behelfen.
3. Platziert eure Spielermarker auf dem Feld 0 der **Harmonieleiste** auf dem Spielplan.
4. Dreht alle **Naturgeistplättchen** auf die Rückseite. *(Auf der Rückseite ist der Naturgeist zu sehen – auf der Vorderseite ein Gefäß und 1 bis 4 Pfeile.)*
5. Die Naturgeistplättchen werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel abgelegt *(Ihr könnt auch mehrere Stapel bilden, es muss dann nur klar sein, von welchem Stapel aktuell nachgezogen wird).*
6. Deckt **fünf Plättchen** auf und legt sie offen in das sogenannte **Angebot**.
7. Bestimmt zufällig den Startspieler. Dieser erhält den **Startspielermarker**.

Das Beispiel zeigt den Aufbau eines Dreispielerspiels.

Die Naturgeistplättchen wurden in 3 Stapel aufgeteilt.

Die Spieler einigen sich darauf, dass zunächst z.B. nur vom untersten Stapel nachgezogen wird bis dieser leer ist.

Die Naturgeistplättchen

Die Darstellung auf beiden Seiten der Plättchen hat drei Bestandteile:

- An der Grundfarbe des Plättchens erkennt ihr, welchem der vier Elemente das Plättchen zugeordnet ist. Dies betrifft sowohl die Vorder- als auch die Rückseite des Plättchens.
- Die Plättchen haben auf der Vorderseite **1 bis 4 Pfeile**, die auf unterschiedliche Positionen in der Auslage zeigen. Ein Pfeil besitzt ebenfalls eine Grundfarbe und ist somit auch einem Element zugeordnet. Jeder Pfeil stellt euch vor die Aufgabe, die ihr erfüllen könnt. Dazu später noch mehr.
- Die Plättchen haben auf der Vorder- und Rückseite eine Zahl. Diese entspricht dem Punktewert des Plättchens: Plättchen, die auf der Vorderseite **1, 2, 3 oder 4 Pfeile** haben, sind entsprechend immer **1, 3, 6 oder 10 Punkte** wert.

Spielverlauf

Ihr seid beginnend beim Startspieler reihum im Uhrzeigersinn an der Reihe. (Der Startspielermarker bleibt bis zum Spielende beim gleichen Spieler.)

Jeder von euch bildet eine **eigene Auslage** an Plättchen.

1. Plättchen wählen und legen

Wer an der Reihe ist, nimmt sich ein Naturgeistplättchen aus dem Angebot und muss es **mit der Vorderseite nach oben seitlich (nicht diagonal)** an ein Plättchen, das bereits in seiner Auslage liegt, anlegen. Das erste Plättchen wird einfach nur abgelegt. Immer wenn ihr ein Plättchen nehmt, dürft ihr es beliebig drehen, bevor ihr es an der Seite eines oder mehrerer anderer Plättchen anlegt – nur auf die Rückseite drehen dürft ihr es vorerst noch nicht.

***Tipp:** Lasst etwas Raum zwischen den Plättchen. Wenn ihr die Plättchen irgendwann auf die Rückseite drehen wollt, erleichtern die Lücken euch den Zugriff.*

Das Beispiel zeigt die Auslage eines Spielers in Runde 6. Zu diesem Zeitpunkt sind bereits einige Klangscheiben auf Pfeilen verteilt (siehe ❷ auf Seite 5) und Plättchen gewendet worden (siehe ❺ auf Seite 6).

Das neue grüne Plättchen findet oberhalb des bereits liegenden grünen Plättchen Platz, sodass der vierte Pfeil auf diesem Plättchen abgedeckt werden kann (siehe ❹ auf Seite 6).

Details

- Es ist erlaubt, ein Plättchen probeweise anzulegen und danach wieder zurück ins Angebot zu legen.
- Einmal angelegt, kann ein Plättchen später nicht mehr an eine andere Stelle gelegt oder aus dem Spiel genommen werden.

! Immer wenn das Angebot nur noch aus einem einzigen Plättchen besteht, darf der Spieler, der an die Reihe kommt, sich entscheiden, ob er dieses Plättchen in seiner Auslage anlegt, **oder** ob er es stattdessen an ein Intermezzo-Ablagefeld am Spielplan legt und dafür das oberste Plättchen vom Nachziehstapel aufdeckt und dieses in seiner Auslage anlegt. *(siehe Beispiel).*

Angebot und Nachziehstapel
Intermezzo–Ablage
Spieler–Auslage
Eine Besonderheit des Nach–ziehstapels besteht darin, dass ihr die Grundfarbe und den Wert des Plättchens anhand der Rückseite erkennen könnt. Von daher wisst ihr in etwa, worauf ihr euch bei dieser Zugoption einlasst.

2. Klangscheiben auslegen

Stapelt immer, nachdem ihr ein Plättchen in eure Auslage gelegt habt, so viele Klangscheiben aus eurem persönlichen Vorrat auf das Gefäß in der Plättchenmitte, **wie das Plättchen Pfeile hat.** Mit diesen Scheiben deckt ihr den Punktewert ab, den das Plättchen im weiteren Spielverlauf bringen kann.

Beachtet immer: Wenn die Klangscheiben in eurem persönlichen Vorrat ausgehen, müsst ihr ggf. die fehlenden Scheiben mit Missklangscheiben auffüllen!

Ihr dürft aber vorher prüfen, ob Ihr durch das Abdecken des letzten Pfeiles auf einem anderen Plättchen wieder Scheiben zurück erhaltet *(siehe ❺ „Verschieben der letzten Scheibe“, Seite 6).*

***Tipp:** Zunächst solltet ihr immer komplett erfüllte Plättchen werten, bevor ihr Klangscheiben auf das neu angelegte Plättchen auslegt, um so wieder Klangscheiben freizuspielen. So müssen möglicherweise keine Missklangschreiben verwendet werden.*

Wenn ein Plättchen direkt beim Auslegen bereits erfüllt ist, so müssen trotzdem genügend Klangscheiben für die Belegung vorhanden sein (bzw. Missklangscheiben genommen werden).

3. Rote Missklangscheiben nehmen

Immer wenn ihr nicht mehr genügend Klangscheiben in eurem Vorrat habt, um ein neues Plättchen mit Scheiben zu versorgen, und ihr euch diese auch nicht durch das Werten von anderen Plättchen besorgen könnt, dann müsst ihr Missklangscheiben aus dem allgemeinen Vorrat statt eurer eigenen verwenden. Einmal in Eurem Besitz könnt Ihr die Missklangscheiben im Verlauf des weiteren Spiels ohne weitere Minuspunkte wie eure eigenen Scheiben nutzen.

Jede Missklangscheibe aus dem allgemeinen Vorrat kostet 2 Minuspunkte, die ihr euch bei erstmaliger Verwendung sofort von eurer Punktzahl auf der Harmonieleiste abzieht. Es ist möglich, durch Missklangscheiben unter 0 Punkte zu fallen! Dann verwendet bitte die Minuspunktemarker.

4. Pfeile mit Klangscheiben abdecken

Ein Pfeil kann immer dann mit einer Scheibe, die in der Plättchenmitte liegt, abgedeckt werden, wenn er (orthogonal bzw. diagonal) auf **ein anderes Plättchen** zeigt, welches dem geforderten Element des Pfeiles entspricht *(d.h. die Grundfarbe vom Pfeil des Ausgangsplättchen und die Grundfarbe des Zielplättchens stimmen überein).*

Hier können drei Scheiben auf die Pfeile verschoben werden.

Neu ausgelegte Plättchen dienen nicht nur als Ausgang, sondern auch als Ziel für bereits gelegte Plättchen!

Wichtig: *Es kommt hier nicht auf die Entfernung an, in der sich dieses Zielplättchen befindet, sondern nur auf die richtige Richtung.*

Details

- Es ist erlaubt, dass sich zwischen Ausgangspfeil und Zielplättchen andere Plättchen oder gar Lücken befinden.
- Ein Pfeil, der mit einer Scheibe abgedeckt worden ist, hat für den weiteren Spielverlauf keine Bedeutung mehr. Er kann und muss kein weiteres Mal abgedeckt werden.

Tipp: *Ihr könnt jederzeit im Spielverlauf prüfen, ob ihr Scheiben auf Pfeile eurer Plättchen schieben dürft, und dies auch zu allen Zeiten nachholen, sofern die entsprechende Bedingung erfüllt ist. Dies wird gelegentlich übersehen.*

5. Verschieben der letzten Scheibe und Punkte sammeln

Wenn die letzte Scheibe von der Plättchenmitte auf einen Pfeil geschoben wird, sind alle Pfeile belegt. Damit ist die Aufgabe des Plättchens erfüllt. Danach werden die Scheiben von den Pfeilen genommen und **kommen zurück** in euren persönlichen Vorrat *(dies betrifft auch die Missklangscheiben).*

Das freigespielte Plättchen wird auf die Rückseite gedreht und ist nun die aufgedruckte Punktzahl wert. Zeigt die Punkte an, indem ihre euren Spielermarker entsprechend auf der Harmonieleiste des Spielplans vorrückt. Gelangt euer Marker auf ein besetztes Feld, platziert euren eigenen Marker auf den Marker eures Mitspielers oder eurer Mitspieler.

Durch das blaue Plättchen darf die vierte Scheibe auf den letzten Pfeil gelegt werden.

Der Spieler erhält für das Umdrehen des Plättchens 10 Punkte.

Wichtig: *Umgedrehte Plättchen, dienen weiterhin als Ziel für andere Plättchen!*

Intermezzo

Bevor ihr überprüft, ob das Angebot wieder aufgefüllt wird, zählt ihr die Anzahl der Plättchen, die an die Ablagefelder des Spielplans gelegt wurden.

! **Wenn dies genau vier Plättchen sind und somit alle Ablagefelder belegt sind, wird ein Intermezzo ausgelöst.**

Jeder Spieler darf sich genau eines der Plättchen von den Ablagefeldern aussuchen.

Nach aufsteigender Punktzahl auf der Harmonieleiste suchen sich die Spieler ihr Plättchen aus – der Spieler mit den wenigsten Harmoniepunkten also zuerst. *(Spieler dürfen auch darauf verzichten, ein Plättchen zu nehmen).*

Sollten Spieler **gleichauf** sein, gilt der Spieler als weiter vorne, der seinen Spielermarker **unter** denen seiner Mitspieler hat. Die Plättchen, die nicht genommen wurden, bleiben einfach liegen. Abschließend wird das Spiel mit dem Auffüllen der Plättchen für das Angebot fortgesetzt.

Details

- Die Reihenfolge, in der die Spieler an die Reihe kommen, soll den zurückliegenden Spielern die die Chance geben, etwas aufzuholen.
- Die nicht genommenen Plättchen bewirken, dass es im weiteren Spielverlauf schneller zu einem weiteren Intermezzo kommt.
- Im Spiel zu viert kommt es häufig zu nur einem einzigen Intermezzo.
- Falls **kein Spieler ein Plättchen nimmt**, werden die vier Plättchen alle aus dem Spiel genommen.

6. Leeres Plättchenangebot auffüllen

Füllt das Plättchenangebot, sobald es nach einem Spielzug leer geworden ist, wieder mit **fünf Plättchen** auf. Vergesst nicht vorher zu prüfen, ob es ein **Intermezzo** gibt.

Spielende

Das Spiel gelangt in die Schlussphase, sobald einer von euch im Spiel mit 2, 3 oder 4 Personen 75, 60 oder 45 Punkte in seinem Spielzug erreicht oder überschritten hat. *(Die Felder sind auf der Harmonieleiste entsprechend gekennzeichnet.* ➡ *)*

Das Spiel wird fortgeführt, bis der rechte Sitznachbar des Startspielers einen Spielzug durchgeführt hat. Jeder Spieler kommt also gleich oft an die Reihe. *(Der Startspielmarker erinnert euch daran, wer Startspieler war.)*

Das Spiel gewinnt, wessen Spielermarker am weitesten vorne auf der Harmonieleiste liegt und somit die meisten Harmoniepunkte sammeln konnte.

Sollten mehrere Spieler **gleichauf** sein, gilt der Spieler als weiter vorne, der seinen Spielermarker **unter** denen seiner Mitspieler liegen hat. Falls es passiert, dass ein oder mehrere Spieler die Maximalpunktzahl des Spielplans überschreiten, gewinnt immer noch der Spieler mit den meisten Punkten bzw. dessen Spielermarker am weitesten unten liegt.

Sonderfall: Falls der (letzte) Nachziehstapel nach dem Auffüllen des Angebots nur noch aus **maximal vier Plättchen** besteht, dann spielt nur so lange, bis der rechte Sitznachbar des Startspielers einen Spielzug durchgeführt hat, und beendet die Partie anschließend.

In diesem Dreispielerspiel wurde die 60-Punktemarke überschritten. Nachdem der letzte Spielzug durchgeführt wurde, gewinnt Weiss mit 63 Punkten vor Schwarz mit 58 Punkten und Braun mit 49 Punkten.

Die Tiebreaker–Regel bevorzugt die Spieler, die ihre Spielzüge früher durchführen müssen. Sie gleicht den Vorteil aus, den die anderen Spieler haben, wenn sie sehen, wie viele Punkte sie benötigen, um an den Führenden vorbeizuziehen.

Solovarianten zum Spiel

A Das einfache Solospiel

Es gelten die gleichen Regeln wie im Mehrpersonenspiel mit folgenden Änderungen: Ein Angebot und ein Intermezzo gibt es nicht. Decke ein Plättchen nach dem anderen auf und lege die Plättchen in deiner Auslage an. Du musst also immer mit dem Plättchen vorlieb nehmen, das du bekommst.

Fehlende Klangscheiben musst du weiterhin mit Missklangscheiben auffüllen, von denen dich jede neue Scheibe sofort 2 Minuspunkte kostet.

Das Spiel endet, sobald du mindestens 75 Punkte hast. Versuche dies mit so wenig Plättchen wie möglich hinzubekommen. 25 Plättchen bilden dabei eine magische Grenze. Versuche diese zu erreichen oder gar zu unterschreiten.

B Das große Solospiel

Das große Solospiel ist auf eine Spieldauer von über einer Stunde angelegt. Es gelten die gleichen Regeln wie im Mehrpersonenspiel mit folgenden Änderungen: Ein Angebot und ein Intermezzo gibt es nicht. Decke ein Plättchen nach dem anderen auf und lege die Plättchen in deiner Auslage an. Du musst also immer mit dem Plättchen vorlieb nehmen, das du bekommst.

Fehlende Klangscheiben musst du weiterhin mit Missklangscheiben auffüllen. Die Kosten ziehst du jedoch erst bei der Wertung am Ende des Spiels ab.

Das Spiel endet mit dem Ablegen des 72ten und letzten Naturgeistplättchens.

Die letzten fünf Plättchen im Spiel: Die ersten fünf 1- bzw. 3-Punkte-Plättchen, auf die du im Nachziehstapel stößt, darfst du **nicht aufdecken**. Stattdessen musst Du diese verdeckt neben den Nachziehstapel legen. Diese fünf Plättchen werden die letzten Plättchen im Spiel sein, die du aufdeckst. Du deckst die Plättchen gegen Ende des Spiels in der Reihenfolge auf, in der du sie abgelegt hast.

Bonuspunkte

Ab dem fünften Plättchen, das du legst, gilt: Immer wenn du nach einem Spielzug nur noch **höchstens zwei Naturgeistplättchen** auf der Vorderseite liegen hast, bekommst du einen Bonus von 5 Punkten. Zeige dir die Bonuspunkte mit Scheiben einer anderen Spielerfarbe an.

Mit deiner Gesamtpunktzahl wirst du recht nahe an die Maximalpunktzahl herankommen. Durch die Bonuspunkte kannst du die Maximalpunktzahl theoretisch sogar überschreiten.

Wertung am Ende des Spiels

- Zur Ermittlung deiner Punktzahl ziehe von deinem aktuellen Punktestand auf der Harmonieleiste den Wert deiner Plättchen ab, die noch mit Scheiben belegt sind und demnach noch nicht auf die Rückseite gedreht wurden.
- Addiere die Bonuspunkte hinzu, sofern du welche im Spielverlauf gesammelt hast.
- Erhalte 2 Minuspunkte für jede Missklangscheibe, die du im Spielverlauf nehmen musstest.

Erklärvideo

Die Brettspielsuchties haben für euch ein wunderbares Erklärvideo gedreht.

Das findet ihr hier:

Ersatzteilservice

Wir geben alles, um die Qualität dieses Spiels zu prüfen und sicher zu stellen. Sollte trotzdem ein Teil dieses Spiels fehlen oder defekt sein, dann bitten wir um Entschuldigung. Dann nehmt bitte direkt Kontakt mit uns auf, und wir beeilen uns, euch Ersatz zukommen zu lassen:

info@skellig-games.de
Betreff: Ersatzteilservice

Autor: Uwe Rosenberg
Illustrationen: Lukas Siegmon
Satz und Layout: Christian Schaarschmidt
Redaktion: Dominic Büttner

Autor und Verlag bedanken sich herzlich bei allen Testspielern.

Vielen Dank an das Skellig-Team: Beate, Chrisly, Dominic, Marc, Stefan, Thomas, Joachim, an unseren Übersetzer Perrin und an die Brettspielsuchties für das Erklärvideo.

CE
Made in EU
© 2021 Skellig Games
Änderungen vorbehalten

SKELLIG GAMES
Parkweg 6
35452 Heuchelheim
Deutschland
www.skellig-games.de